Театр воображения
Пробуждение

Конспективный перевод:
Егор Мельников

Создатели

Разработчик: Эдди Уэбб

Автор текста: Эдди Уэбб

Игра **Mind's Eye Theatre: The Awakening** основана на системе **Mage: the Awakening**, разработанной Биллом Бриджесом

Дополнительные материалы: Билл Бриджес, Дэвид Граундс, Крис Бусер, Энтони Колаиццо, Джастин Диас, Стив Дипеса, Кевин Драген, Майк Джарман, Джон Херрманн, Люк Хилл, Дэйв Саутер и Мишель Уэбб

Креативный директор: Ричард Томас

Редакторы: Женевьева Поузи и Scribendi

Арт-директор: Мэтт Милбергер

Дизайн книги: Крэйг С. Грант

Внутренние иллюстрации: Майкл Уильям Калута и Джастин Норман

Дизайн обложек: Крэйг С. Грант на основе иллюстраций Ричарда Томаса и Кэти Маккаскил

Посвящение

Книга посвящается моей жене, которая всегда готова поддержать даже самые безумные из моих идей – и, конечно же, деду, который первым научил меня мечтать.

От переводчика

Приветствую!

Как и в случае с основной книгой правил **Mind's Eye Theatre**, в этом переводе собраны все изменения, новшества и дополнения, которые это руководство вносит в стандартные правила **Mage: the Awakening**. Поскольку все правила, не подвергшиеся изменениям, эта книга *прямо копирует* из **Mage: the Awakening Rulebook**, я не стал дублировать их в переводе.

Ещё менее очевидный момент заключается в том, что система изменения Статуса, описанная в конце книги, в этой книге тоже служит прямой цитатой из **Mind's Eye Theatre: The Requiem**. Я внёс в перевод все необходимые изменения, однако в целом не удивляйтесь заимствованиям целых абзацев из вышеупомянутой книги.

Иными словами, пусть вас не обманет малый объём этого документа: в нём собраны именно *новшества* и *изменения*. Остальной текст вы сможете найти в переводах **Mage: the Awakening Rulebook** и **Mind's Eye Theatre: The Requiem**: они давным-давно выложены в Сети.

Приятного чтения!

Содержание

Основы игры	5
Магическая экономика	6
Проверки Парадокса	9
Примеры аномалий	9
Статус Пробуждённых	13
Пункты Статуса	19
Регулирование Статуса	22
Долги и услуги	24

Основы игры

Пожалуй, самое главное, что игроку следует знать перед погружением в мир **The Awakening**, заключается в том, что все участники игрового процесса должны работать над созданием интересной истории *вместе*. Игрок не должен видеть в Рассказчике своего соперника, которого ему следует победить или перехитрить. Не должен он видеть врагов и в других игроках, даже если те отыгрывают враждебные к нему *роли*.

Но самое важное состоит в том, чтобы он понимал, зачем в игру введена магия. Колдовские эффекты, доступные в сеттинге **The Awakening**, позволяют изобретательным игрокам совершать действия, изменяющие саму суть реального мира. Вместе с тем, они предназначены вовсе не для того, чтобы каждый игрок пытался обойти другого в находчивости, решительности и сложности изменений. Магия введена в игру для того, чтобы заложить в основу её сюжета интересные аномалии, обогатить игровой мир древними тайнами и непостижимыми загадками.

Иными словами, если вам нужна одна простая рекомендация для успешной игры **The Awakening**, то старайтесь насладиться общением с игроками и рассказать увлекательную историю – а не получить максимальный уровень Гнозиса или создать поистине неисчерпаемый запас Маны.

В конце концов, годы спустя вы уже не вспомните, как переживали об отсутствии тех или иных заклинаний в вашем магическом арсенале. А вот истории, созданные и разыгранные совместно с десятками других участников, останутся в вашей памяти на десятилетия – если даже не на всю жизнь.

Заклинания в начале игры

В крупных копаниях даже самым организованным группам Рассказчиков и Повествователей бывает трудно уследить за тем, кто сколько заклинаний активировал ещё в предыстории. В таких случаях вы можете заявить, что к началу игры каждый персонаж может активировать лишь определённое число заклинаний – например, максимум чар, доступный на его уровне Гнозиса. Возможны и другие привязки (например, по одному заклинанию за очко Выносливости).

Каждый игрок должен записать все эти заклинаний на отдельной карточке. В обратном случае Повествователь вправе решить, что он входит в игру *без* заклинаний, которые бы уже действовали к началу истории.

А сколько у меня Маны?

И наоборот, в небольших компаниях Рассказчик и Повествователи могут следить даже за количеством Маны, которое игроки получают в начале истории. Выберите любой удобный способ начисления Маны и объявите о нём ещё до начала игры. Возможно, все игроки будут обладать максимальным запасом Маны – или другим, но совершенно *одинаковым* объёмом этой духовной энергии.

С другой стороны, возможно, что игроки получат по очку Маны за каждый уровень своей ключевой Арканы и/или Источника. Возможно, это значение они дополнят вытягиванием карточки из колоды.

Если вам нужен хоть сколько-нибудь стандартный способ, который хорошо покажет себя в любой игре, заявите, что персонаж получает по очку Маны за каждый пункт Воли и Источника.

Магическая экономика

Как и в случае с большинством других правил, предложенных в этой книге, магическая экономика служит только примером того, что вы *можете* добавить в свою игру. Вам необязательно следовать этому правилу в каждой своей истории.

Так или иначе, согласно этому правилу, игроки могут осваивать только формулы, известные другим персонажам, задействованным в игре. Иными словами, они не могут оправдать приобретение новой формулы абстрактным "обращением к знаниям ордена". Нет – они должны подойти к другому игроку и попросить его о помощи в освоении нового заклинания.

Создание формул

Это правило хорошо дополняет предыдущее, поскольку делает создание формул более лёгким и выгодным предприятием, чем в обычной игре. Если Рассказчик не возражает, вместо траты целого *уровня* Воли мастер (то есть обладатель пятого уровня любой Арканы) может разработать новую формулу, вложив очко Воли и три очка опыта за *каждый* уровень самой высокой Арканы, задействованной в заклинании. Если маг похищает формулу у другого Пробуждённого или воссоздаёт её по хорошо и понятно составленному документу, цена может сократиться до *двух* очков опыта за каждый уровень Арканы.

Необязательное правило:
Утечка Маны

Если Рассказчику кажется, что даже относительно слабые уровни Гнозиса предоставляют героям слишком явные преимущества перед антагонистами, он может объявить об использовании нового правила, меняющего как систему, так и – в некоторых чертах – сеттинг игры. Согласно этому правило, когда Гнозис превышает Мудрость заклинателя, в начале каждой главы Мана начинает выскальзывать из его Узора и растворяться в окружающем мире. Каждое очко Гнозиса *свыше* Мудрости протагониста устраняет по очку Маны. Таким образом, маг, обладающий Гнозисом 6 и Мудростью 4, в начале главы будет терять по два очка Маны.

Новый условный знак:
Высокая речь

Для того чтобы игрокам не приходилось прерывать диалог или даже схватку для объявления о переходе на Высокую речь, в такие моменты им достаточно прижать средний и безымянный пальцы к ладони, а остальные пальцы расставить в стороны.



Где мы?

И к слову о знаках: не забывайте о жестах, которые вам надлежит совершать при переходе на иной уровень бытия. Общий принцип, на котором строятся эти жесты, был озвучен ещё в **Mind's Eye Theatre.** Тем не менее, вы всегда можете придумывать собственные обозначения для необычных метафизических состояний.

Например, в большинстве игр один палец, выставленный в сторону, означает, что персонаж находится в Сумраке. Два пальца, как правило, предполагают, что персонаж перешёл в Тень. Однако поскольку альтернативных миров в игре куда больше двух, вы можете придать каждой реальности, задействованной в игре, и другие числовые значения.

Необязательное правило:
Реквизит как магические инструменты

Рассказчик вправе потребовать, чтобы каждый игрок принёс с собой на игру физическое воплощение своего магического инструмента (например, карточку, шар или другой элемент реквизита). Если в ходе игры этот предмет будет потерян или забыт, персонаж не сможет использовать свой магический инструмент до момента его возвращения.

Заклинания в период затишья

Игроки обожают совершать действия в период затишья. Это позволяет им подговорить почву для интересной деятельности непосредственно в ходе игры или просто позволяет скоротать время между игровыми встречами.

Mind's Eye Theatre: The Awakening расширяет возможности игроков ещё больше. По умолчанию, Пробуждённый способен наколдовать в период затишья сразу несколько заклинаний, точное число которых равно половине его Гнозиса с округлением *вверх*.

Если вы позволяете игрокам совершать сразу по несколько действий в период затишья, маги способны создавать вышеуказанное количество заклинаний вместо *одного* из своих действий.

Пределы

По умолчанию в играх, действие которых разворачивается в рамках **Mind's Eye Theatre: The Awakening**, при сотворении заклинаний персонажи способны получить сумму успехов, *не превышающую* их резерв. Например, если при сотворении определённого заклинания маг добавляет к проверке +4 очка своего резерва, он не способен получить при этой проверке больше 4 успехов.

Необязательное правило: Изменение пределов

При желании Рассказчики могут отменить вышеописанное правило, сделав магов куда свободнее и эффективнее в сотворении заклинаний. И напротив, более строгие Рассказчики могут заявить, что сумму успехов, максимально доступную при сотворении заклинаний, определяет не резерв, а Гнозис протагонистов. В последнем случае маг, обладающий только первым уровнем Гнозиса, будет в принципе неспособен получить больше одного успеха при сотворении колдовских эффектов.

Предел урона

Не забывайте о принципе, появившемся в основной книге правил **Mind's Eye Theatre**. Согласно этому принципу, ни один персонаж не в силах нанести противнику урон, превышающий самую развитую характеристику, задействованную в его резерве.

Это же правило сохраняется и в реалиях **The Awakening**. Если маг пытается сотворить заклинание, предполагающее причинение физического вреда, он должен учитывать, что его заклятье не сможет нанести урон, превышающий один самый развитый Навык, Атрибут или Аркану, задействованную при создании этого боевого эффекта.

Необязательное правило: Не направляй эту штуковину на мою планету!

Хотя игра **Mind's Eye Theatre: The Awakening** основана на предположении, что большинство заклинаний будут вносить лишь самые лёгкие изменения в окружающий мир (и затрагивать не больше пары городских кварталов), Рассказчик вполне может захотеть изменить этот принцип для проведения настоящей эпической хроники.

В таком случае он может позволить магам существенно увеличивать радиус действия своих заклинаний за счёт повышенного Парадокса. Считайте, что игрок вправе направить любое заклинание на весь город за счёт *удвоения* Парадокса, на несколько городов за счёт *его* утроения, на целую область или территорию небольшой страны за счёт *учетверения* Парадокса и так далее. Попытка распространить действие заклинания на всю планету повысить Парадокс *в двадцать раз* – однако теоретически подобное заклинание всё же может сработать.

Необязательное правило:
Великая жертва

Подобным же образом, в игре могут возникать ситуации, когда игрок хочет создать заклинание, сотворить которое он по обычным правилам попросту не способен. С разрешения Рассказчика, такой игрок может вложить каждую каплю своей мистической силы в это единственное, последнее заклинание. Эффект подобного заклинания определяет Рассказчик, однако в целом считайте, что игрок вправе ожидать даже изменений, обычно требующих обладания архимагическими познаниями.

Тем не менее, по итогам этого заклинания персонаж умирает. Его тело и душа полностью поглощаются заклинанием, и вернуть их обратно не сможет даже самый могущественный колдун.

Обнаружение сверхъестественных эффектов

Поскольку в ходе игры было бы затруднительно отслеживать все магические эффекты, которыми игроки окружают своих персонажей, существуют два способа выявления оккультных эффектов, связанных с теми или иными протагонистами.

Первый способ, построенный на абсолютном доверии к игрокам, заключается в том, что в начале сцены Рассказчик или Повествователь просит всех игроков, *не* задействовавших на себе те или иные магические эффекты, закрыть глаза. После этого он просит поднять руки тех, кто *наложил* на себя чары к началу сцены.

Второй способ заключается в том, чтобы попросить игроков носить двусторонние бейджики с именами своих персонажей, где одна сторона обладает определённым цветом (например – красным). Когда персонаж накладывает на себя эффекты, которые окружающие смогут выявить с помощью Внутреннего взора, игрок поворачивает бейджик раскрашенной стороной. С этого момента другие маги смогут проходить проверки Внутреннего взора в попытке понять, что привлекло их внимание к протагонисту.

Проверки Парадокса

Проверка на возникновение Парадокса во многом следует правилам, представленным в исходной версии **Mage: the Awakening**. При создании заклинания игрок вытягивает из колоды карту. Он не может улучшить свой результат вложением Воли, как не может и вытянуть дополнительную карту при получении "десятки". Если значение карты уступает Гнозису мага или равно одному, маг провоцирует Парадокс. Если значение хотя бы равно его Гнозису, Парадокса удаётся избежать.

Примеры аномалий
Эфир
(Путь Обримос)

• Шторм или странные погодные явления, такие как падение градин с ясного неба.

• Электрические неполадки, короткие замыкания и так далее.

• На протяжении всего Парадокса маги не способны высасывать Ману из окружающих предметов (святынь, Источников и так далее).

• Резонанс текущей локации приобретает отрицательные черты (например, место, наполненное энергией жизни, приобретает связь с разложением).

• Заклинания Смерти получают штраф -2.

Аркадия
(Путь Акантус)

• Все начинают страдать от необъяснимого невезения.

• С тревожной регулярностью начинают происходить весьма и весьма досадные совпадения.

• Люди повторяют действия, которые они только что выполнили (и забывают, что они это уже делали).

• Всё в пределах сцены начинает двигаться с замедленной скоростью, в то время как время за пределами проклятой области время движется в нормальном режиме.

• Заклинания Энергии получают штраф -2.

Пандемониум
(Путь Мастигос)

• Разум всех живых существ в пределах действия аномалии наполняется самыми тёмными мыслями и желаниями. С игровой точки зрения любые социальные проверки проходят со штрафом -2.

• Люди легко теряются даже в четырёх стенах (получая штраф -2 на любые попытки сориентироваться).

• Объекты иногда катятся вверх или вбок, как если бы Земля изменила своё притяжение.

• Перемещение в соседнюю комнату занимает несоизмеримо больше времени, чем обычно, в то время как люди, пытающиеся пересечь солидное расстояние (например, попасть в самую дальнюю часть города), оказываются там уже через несколько секунд.

• Заклинания Материи проходят со штрафом -2.

Первобытные пустоши
(Путь Тирсус)

• Все чувствуют себя обессиленными. Любые физические действия, включая даже простую ходьбу, требуют огромных усилий.

• Цветы увядают, молоко киснет, животные бегут прочь или нападают на окружающих.

• Некоторые объекты становятся эфемерными и видны только в Сумраке. Если заклинание, спровоцировавшее Парадокс, основывалось хотя бы на третьем уровне какой-либо Арканы, объекты может навсегда перекинуть через Вуаль.

• Мага окружают весьма и весьма злонамеренные духи, а если его заклинание основывалось хотя бы на третьем уровне какой-либо Арканы, духи пересекают Вуаль целиком.

• Дремлющие в предметах духи пробуждаются и оборачиваются против своих хозяев.

• Заклинания Разума получают штраф -2.

Стигия
(Путь Морос)

• Со всех окрестностей к магу стягиваются призраки.

• Растения и животные могут слабеть, увядать или даже погибать от действия заклинания, и даже люди в районе аномалии получают очко *неизлечимого* летального урона.

• Тьма становится осязаемой силой. Она расползается по всей области, затмевая даже солнечный свет.

• Вещи становятся чрезвычайно ломкими и утрачивают очко Прочности и Брони.

• Заклинания духа проходят со штрафом -2.

Необязательное правило:
Усиление Парадокса

Если Рассказчик хочет сделать Парадокс более грозной силой, он может прибегнуть к одному из следующих правил или придумать собственные варианты усиления Парадокса. Учтите, что не все из предложенных ниже правил одинаково хорошо работают в любых играх.

• Спящими считаются не только люди, но и другие чудовища. Иными словами, сотворение заклинания на глазах у стаи вервольфов рискует вызвать не меньший Парадокс, чем наложение чар на толпу людей.

• К силе Парадокса добавляется уровень самой могущественной Арканы, задействованной при создании заклинания.

• Маг не способен сдерживать и смягчать Парадокс.

• Как вариант, сдерживание и смягчение Парадокса возможно лишь при использовании формул, поскольку считается, что в таком случае маг выучил строго кодифицированную модель заклинания и заранее подготовился к провалу.

• Маг способен устранить по очку Парадокса за каждый уровень своей Выносливости.

С другой стороны, если Рассказчик хочет *ослабить* влияние Парадокса, он может удвоить количество очков Парадокса, необходимых для каждой степени тяжести (например, даже Хаоса требуются два очка Парадокса, а для Бедлама – четыре и т.д.) или позволить сдерживать Парадокс за счёт получения тупого урона вместо летального.

Похищение формул

Природа коллективной игры предполагает, что игроки будут не только взаимодействовать друг с другом, но и периодически похищать друг у друга магические инструменты, реликвии или даже знания.

Если Рассказчик не возражает против этого правила, любой *мастер* (то есть обладатель пятого уровня определённой Арканы) может воссоздать формулу другого ордена, вложив в это очко Воли. Он может изменить Атрибут, задействованный в сотворении формулы, но обязан оставить ключевой Навык (хотя Рассказчик может позволить ему изменить один Навык на другой, но только похожий). Едва ли следует объяснять, что похищение формулы необходимо изобразить *в игре* – и теоретически оно может стать основой для нескольких сцен.

Опрос

Как и в случае с любой другой ролевой игрой, старайтесь ознакомиться с пожеланиями игроков ещё прежде, чем вы начнёте создавать хронику. Возможно, большинство ваших друзей не так заинтересованы в атмосфере нуара или истории о предательствах, как вы ожидаете. Возможно, пока вы планируете сложную политическую игру, всем хочется просто выбить дурь из Жрецов престола.

Советы по проведению опросов уже приводились в книге **Mind's Eye Theatre**. Реалии **The Awakening** подталкивают нас только к одной новой рекомендации: не забудьте задать игрокам вопросы о том, насколько они заинтересованы в политике Консилиума и изучении древних тайн, а также насколько часто они хотят видеть в игре непосредственно *магию*.

Магические переговоры

Книга **Mind's Eye Theatre** ввела в Мир Тьмы идею переговоров – способа разрешения боевых конфликтов на социальном уровне. Согласно этим правилам, игроки заранее договариваются об итогах решения схватки и прорабатывают каждый этап её хода вместе.

Уместные в оригинальной игре, эти правила ещё лучше подходят миру Пробуждённых, в котором маги практически беспрерывно участвуют в той или иной форме конфликта. Используйте технику переговоров, когда один персонаж пытается стать невидимым, а другие – заметить его; когда один защищает свой санктум от проникновения, а другой пытается вторгнуться внутрь; когда один забирается в голову к другому и так далее.

Статус Пробуждённых

Пожалуй, самое главное игромеханическое изменение, касающееся протагонистов и преображающее многие принципы настольного варианта **Mage: the Awakening**, заключается в том, что игроки не имеют права приобретать Статус в Ордене и Консилиуме за очки опыта.

В любой продолжительной хронике Статус играет роль ключевого критерия, по позволяющего оценить положение, репутацию и уважение, которым персонаж пользуется в обществе Пробуждённых. Эти Преимущества определяют известность и репутацию протагониста во всём коллективе магов. Обладатели чрезвычайно высокого Статуса зачастую бывают настолько известны, что о них знают даже заклинатели из иных Консилиумов, интересующихся состоянием современного колдовского сообщества.

Однако Статус нельзя рассматривать как тупой инструмент с прямолинейным принципом действия. Это скальпель, который следует применять с умом. Достаточно надавить на него слишком сильно, и этот инструмент сломается.

Данный раздел подробно описывает системы, позволяющие оперировать Статусом в ходе игры. Тем не менее, следует помнить, что лишь игроки, Рассказчики и сюжет игры обеспечивают нижеприведённые системы необходимым контекстом. Двое колдунов с одинаковым уровнем Статуса могут быть диаметрально противоположны по своим образам.

Статус оказывает огромное влияние на отношения мага со своими товарищами по ордену и Консилиуму, однако следует помнить, что каждая фракция обладает своими стандартами и своим представлением о том, как должен вести себя лидер.

Говоря о Статусе

"Статус" – внеигровой термин. Он отражает роль персонажа в глазах окружающих его магов, однако следует понимать, что ни один заклинатель не станет описывать себя (или другого мага) как обладателя "Статуса второго уровня", и игрокам рекомендуется по возможности избегать использования таких терминов в речи. Во **Второй главе** книги **Mage: the Awakening** уже приводилось несколько словосочетаний, позволяющих описать тот или иной уровень этой характеристики в игре, однако игроки могут использовать и другие фразы.

Ниже предложена череда выражений, которые могут с лёгкостью использоваться как в самой игре, так и во внеигровом общении людьми, не желающими отвыкать от внутриигровых формулировок. В целом эти определения предназначены для завуалированной передачи игромеханических значений. В скобках приведены аналогичные способы передачи той же информации.

• Маг добился признания (или "низкого положения, ранга")

•• Персонаж известен в своих кругах (или "добился определённого положения, ранга")

••• Заклинателя ценят в определённых кругах (или "этот колдун добился завидной должности, занял видное место")

•••• Пробуждённый снискал уважение окружающих (или "добился высокого положения, ранга")

••••• Окружающие преклоняются перед этим протагонистом (или "этот колдун добился выдающегося статуса или ранга")

Например: Для того, чтобы подчеркнуть статус определённого мага, можно сказать, что он “добился признания среди Стражей вуали”, “снискал уважение в лондонском Консилиуме” или что “местные члены Серебряной лестницы ни перед кем так не преклоняются, как перед ним”.

Статус в начале игры

Игроки, желающие принять участие в запланированной хронике, не могут приписать своим персонажам более двух уровней Статуса в Ордене или Консилиуме. И даже это значение допускается только в том случае, если образ нового персонажа соответствует занимаемому им положению в городе или означенной фракции. Как только игра начинается, персонаж может повышать свой Статус в этих двух организациях до более высоких уровней путём вложения очков опыта (разумеется, если это одобряет Рассказчик).

Из этого правила существуют свои исключения, определяемые Рассказчиком. Например, в традиционном Консилиуме Иерарх, как правило, получает сразу четвёртый уровень Статуса. Все пятеро Советников приобретают третий уровень этого Преимущества. Первый Провост каждого из Советников, а также первый Дозорный и Геральд начинают со вторым уровнем Статуса.

В Консилиумах, придерживающихся иной модели правления, могут существовать и другие должности. Тем не менее, в целом ни один из членов администрации не может начать игру со Статусом, не достигающим хотя бы двух уровней или превышающим четвёртый.

Что касается остальных персонажей, то повышение Статуса в Консилиуме целиком зависит от их собственных действий и взаимодействия с окружающими: подробнее эта система и будет рассмотрена в этой главе. Пока что, однако, запомните, что вложения очков опыта для повышения Статуса *не требуется*. Более того, игроки могут иметь в виду, что даже обладатель нулевого Статуса в Консилиуме может приобрести первое очко в этой характеристике, просто получив официальное разрешение Иерарха остаться в его владениях.

Подобным образом складывается и ситуация с о́рденами Пробуждённых. Если персонаж состоит сразу в двух или более о́рденах, Рассказчик должен назначить предельный уровень Статуса, которым он может обзавестись в каждом из них (например, максимальным значением можно назначить третий уровень). Вне зависимости от наличия или отсутствия такого максимума, персонаж, состоящий более чем в одном ордене, лишается доступа к игромеханическим преимуществам этих организаций.

География и Консилиум

К слову, в этой главе, как и в большинстве книг сеттинга, слово “Консилиум” означает любой регион, находящийся под контролем магов. Как правило, территория Консилиума приблизительно совпадает с территорией города, хотя некоторые Консилиумы правят лишь определённым кварталом, а некоторые – целыми областями и странами. В целом, географический масштаб Консилиума зависит от авторитетности (а кто-то сказал бы – спеси) местной магической администрации.

Статус других Пробуждённых

Знание собственного положения бесполезно, если маг ничего не может сказать о том, каким уважением пользуются окружающие. Легче всего социальное положение других магов определяется через отыгрыш и взаимодействие с окружающими. Тем не менее, многие Пробуждённые уделяют немало внимания слухам и сплетням, окружающим того или иного заклинателя. Поэтому, когда один маг встречает другого, первый может инициировать пассивную проверку на Интеллект + Политику в попытке припомнить, слышал ли он о своём собеседнике в каком-либо контексте. Попытки вспомнить Статус в Ордене и Консилиуме требуют отдельного действия.

Эта проверка может состояться только в том случае, если игрок распознал личность своего собеседника. Разумеется, если собеседник сам представляется персонажу, тот получает возможность пройти эту проверку, хотя с той же целью он может и подслушать имя этого Пробуждённого в беседах других заклинателей. Если персонаж не в состоянии идентифицировать своего собеседника, он утрачивает возможность пройти означенную проверку. Если же собеседник называет себя чужим именем, проверка может определить только Статус его фальшивой личности.

Провал: Наблюдателю не удаётся понять, кто перед ним. Он не может повторить неудавшуюся попытку определить тот же тип Статуса, пока не пройдёт один полный час.

Успех: Наблюдатель определяет положение собеседника (игрок узнаёт уровень Статуса другого мага). Если у собеседника ещё нет Статуса в данной категории, наблюдатель автоматически вспоминает, чем это вызвано. Его собеседник мог просто не заработать никакой репутации в городе, а мог и потерять её. В последнем случае игрок знает только о самом факте смещения этого Пробуждённого с занимаемой должности, однако не может сказать, по каким причинам его собеседник потерял Статус.

Статус и путешествия

Большинство Пробуждённых отличаются редкой территориальностью – не в последнюю очередь потому, что их репутация и привилегии производят должный эффект только в родных краях. Тем не менее, члены различных фракций стараются поддерживать связь со своими товарищами в других Консилиумах, а потому влиятельный Иерарх, оказавшийся за границей, всё равно будет пользоваться уважением других Пробуждённых.

Вне зависимости от расстояния, на которое путешествует заклинатель, его Статус в Ордене остаётся без изменений. Другое дело, что он может и не обладать достаточным доступом к местным ресурсам, чтобы претворить в жизнь свои замыслы, а потому уважение к местным законам требуется даже от самых влиятельных магов, оказавшихся за пределами своего города.

Статус в Консилиуме привязан к местности несоизмеримо сильнее. Такая специфика делает его особенно эффективным инструментом для социальных взаимодействий в родном городе, однако она же практически обесценивает эту характеристику во время путешествия.

Персонажи, покинувшие родной город, не обладают подлинным Статусом в Консилиуме. Вместо этого они получают Статус, основанный на их репутации в родном городе за вычетом расстояния, на которое они путешествуют. Итоговое значение Статуса в этом случае равно его Статусу в Консилиуме со следующими модификаторами:

Местонахождение персонажа	**Модификатор**
В родном регионе, но за пределами города	-1
В родной стране, но за пределами региона	-2
За рубежом	-3

Эти штрафы налагаются на Статус мага сразу по выходу за пределы родного города.

Изменение Статуса в Ордене

Статус в Ордене повышается только благодаря участию мага в жизни своего коллектива. Игрок не имеет права повышать эту характеристику, просто вкладывая в неё очки опыта.

Кроме того, в любой игре Рассказчик устанавливает пределы для Статуса тех или иных Пробуждённых. В обратном случае каждый представитель Серебряной лестницы в вашей игре смог бы обладать Статусом в Ордене 5. Персонаж должен продемонстрировать свою *верность* ордену, чтобы достичь в нём высокого положения.

Ниже приведена достаточно очевидная, но проверенная таблица, позволяющая регулировать подобные вопросы.

Статус	**Деяния**
•••••	Активные попытки выдвинуть орден на лидирующую позицию или даже господство в Консилиуме
••••	Установление чёткой цели для ордена, а также управление участниками фракции с целью достичь этой цели в максимально короткий срок
•••	Проектирование планов или удаление препятствий, помогающих ордену продвинуться к лидерской позиции; служение ордену с бо́льшим рвением, нежели требуется от чародея, занимающего подобную должность
••	Признание лидеров ордена и повиновение их указам; пропаганда лояльности ордену среди товарищей
•	Регулярное посещение собраний; активное участие в регулярных мероприятиях

Если Рассказчик или Повествователь видит, что игрок заслуживает повышения Статуса, он должен спросить других членов ордена, что они думают о своём товарище. Если сумма явных, осознанных положительных отзывов *вдвое* превышает тот уровень Статуса, к которому стремится протагонист, он этот уровень приобретает. Негативные отзывы вычитаются из вышеописанной суммы.

Например, если игрок пытается обрести третий уровень Статуса в Ордене, ему потребуются сразу шесть положительных отзывов – или больше, если кто-нибудь выскажется против его кандидатуры.

Понижение Статуса в Ордене

Удаление очков Статуса в Ордене происходит в тех случаях, когда достаточное количество членов фракции собираются вместе и выносят магу свой приговор. В целом, понижение Статуса проходит практически так же, как и его повышение: если суммарное количество негативных отзывов вдвое превышает текущий Статус протагониста, тот понижает уровень Преимущества на единицу.

За один раз персонаж может потерять лишь одно очко Статуса, причём вне зависимости от того, потерял он уровень Статуса или сохранил его, ни Рассказчик, ни Повествователь не вправе объявлять новое "испытание" его Статуса, пока не пройдёт количество глав, равное текущему Статусу протагониста.

Однако перед тем, как всё это вообще сможет произойти, Рассказчик и игроки, вовлечённые в процесс понижения Статуса, должны удостовериться в том, что персонаж действительно предал интересы своей фракции. Для удобства можно пользоваться следующей таблицей:

Статус	**Деяния**
•••••	Непочтительное отношение к членам фракции, преднамеренная ложь или распространение неточной информации по отношению к обладателям равного Статуса
••••	Непреднамеренная ложь или случайное распространение неточной информации по отношению к обладателям равного или большего статуса
•••	Неумышленное воровство, предательство или вред по отношению к члену ордена; случайное разглашение тайны собственной фракции
••	Умышленное воровство, предательство или вред по отношению к члену ордена; случайное уничтожение члена собственной фракции
•	Сознательное предательство или уничтожение члена фракции; сознательное разглашение тайны ордена

Необязательное правило: Изгнание из ордена

Если маг совершает особенно гнусное преступление – например, связывается со Жрецами престола или примыкает к Скелести, – окружающие могут лишить его *всех* очков Статуса, которыми он обладает. Этот процесс работает аналогично понижению Статуса, за тем исключением, что в этом случае группа должна собрать ещё больше отрицательных отзывов – а именно *вчетверо* больше текущего Статуса протагониста.

Опциональное правило: Глобальный магический социум

В некоторых историях игроки могут попытаться создать по-настоящему единое общество Пробуждённых. Если Рассказчик не против подобного изменения сеттинга, он может ввести в игру понятие *десяти* уровней Статуса вместо обычных пяти.

В этом случае Статус ••••• • означает, что персонаж говорит от лица всех членов своего ордена на территории целой области, Статус ••••• •• наделяет его правом решать вопросы своего ордена на территории небольшой страны (вроде Германии) или нескольких крупных географических областей, Статус ••••• ••• превращает его

в главного представителя своего ордена на территории целой части света (вроде Латинской Америки или Канады), Статус ••••• •••• отводится одному-единственному правителю *всего* ордена, а Статус ••••• ••••• используется только в тех случаях, когда обладатель девятого уровня Статуса выступает лишь в роли официального правителя. В таком случае истинной властью в ордене обладает только носитель десятого уровня Статуса.

Новое Преимущество: Репутация

Равным образом, Рассказчик может ввести в игру понятие Репутации: то есть известности персонажа среди других Пробуждённых по всему свету. В отличие от Статуса, Репутация не наделяет персонажа влиянием или доступом к ресурсам той или иной фракции. Вместо того она демонстрирует, насколько часто его имя фигурирует в разговорах любых Пробуждённых, вне зависимости от места их проживания.

Технически это Преимущество подразделяется на пять уровней, где первый делает персонажа известным лишь в своём городе, второй – в целой области, третий – в стране, четвёртый – на своём континенте, а пятый – во всём белом свете.

Изменение Статуса в Консилиуме

Статус в Консилиуме – самая непостоянная разновидность данного Преимущества. В начале игры персонажи могут иметь не более двух очков в этой характеристике (если только исключения из этого правила не требует здравый смысл: например, Иерарх почти наверняка будет обладать четвёртым уровнем подобного Статуса).

Тем не менее, в ходе истории его уровень может меняться в соответствии с системой, описанной ниже. Повышение и понижение Статуса в Консилиуме происходит по воле нескольких ключевых Пробуждённых: Иерарха, Советника, Провостов, Геральда и Дозорного.

Другие официальные должности не обладают достаточными полномочиями, чтобы влиять на Статус других Пробуждённых во всём Консилиуме.

Власть имущие

В городе может существовать только несколько по-настоящему могущественных заклинателей. Таким образом, количество активных персонажей, поддерживающих высокие показатели Статуса в Консилиуме, жёстко ограничено. Только один маг во всём регионе может обладать Статусом в Консилиуме 5. Как правило (но не всегда), таким магом становится Иерарх. Аналогичным образом, в городе может быть не больше пяти чародеев, обладающих Статусом 4. Обычно эти позиции достаются Советникам. Если в городе уже существует максимальное число таких магов, всякому, кто претендует на Статус 4 уровня, необходимо понизить Статус одного из пяти текущих обладателей этого Статуса.

Пункты Статуса

Вышеописанные персонажи – Иерарх, Советники, Провосты, Геральды и Дозорный – уникальны в том отношении, что они обладают не только *значением* Статуса В консилиуме, но и временными пунктами этой характеристики. Подобно очкам Воли, эти пункты можно вкладывать в достижение всевозможных эффектов. Запас Статуса пополняется в первый день календарного месяца.

Если по тем или иным причинам маг прекращает занимать позицию, предоставляющую ему пункты Статуса, он утрачивает все полученные ранее эффекты. Если его место занимает другой персонаж, он может использовать только те пункты Статуса, которые не успел потратить в течение месяца предыдущий владелец должности. Даже перевыборы или назначение со стороны другого официального лица не восполняют запаса Статуса до начала следующего месяца.

Прежде всего, пункты Статуса в Консилиуме можно использовать для того, чтобы наградить другого колдуна постоянным очком Статуса в Консилиуме – или, напротив, отнять его. Ни Иерарх, ни другие члены администрации не способны даровать более одного очка Статуса конкретному персонажу в пределах месяца, хотя понижать чужой Статус они могут без ограничений (по цене один к одному).

Кроме того, ни тот ни другой не способны повлиять на собственный Статус в Консилиуме посредством вложения этих пунктов. Тем не менее, они могут воздействовать на характеристики друг друга, хотя попытка одного должностного лица наградить другого более чем одним очком Статуса в Консилиуме в пределах *шести игровых сессий* считается грехом против города.

Даже при помощи этих пунктов маг не способен отнять последнее очко Статуса в Консилиуме у другого заклинателя. Тем не менее, Иерарх, Дозорный и Советники способны отобрать это очко *без* использования пунктов Статуса (как это будет описано ниже).

• **Иерарх:** Количество пунктов Статуса Иерарха полностью равно его собственному Статусу в Консилиуме. В дополнение к использованию пунктов Статуса для повышения или понижения Статуса окружающих (как это было описано выше), Иерарх обладает особой властью над первым очком Статуса всех обитателей своего города. Если Иерарх предоставляет это очко другому Пробуждённому, это означает, что тот имеет право жить и работать в пределах города. Это очко он предоставляет без каких-либо расходов со своей стороны: таким образом, Иерарх не теряет при этом собственные пункты Статуса.

Равным образом, Иерарх может *отобрать* последнее очко Статуса, которым обладает нарушитель. В этом случае он изгоняет мага из города или просто в открытую заявляет, что больше не беспокоится о его судьбе.

• **Переизбыток или отсутствие Иерархов:** Хотя в большинстве городов правит только один Иерарх, иногда случается так, что за власть над определённой географической областью борются сразу несколько Пробуждённых, отказывающихся признавать требования друг друга. В этом случае Рассказчику необходимо сложить очки Статуса в Консилиуме *всех* активных игроков, поддерживающих того или иного соперника. Маг с самой большой поддержкой получает желанные пункты и связанные с ними полномочия. Другие соперники не способны предоставлять или отбирать Статус у других магов, а их сторонники могут стать жертвами понижения Статуса по воле победителя. Это ещё одна

причина, по которой претенденты на трон, как правило, сохраняют свои амбиции в тайне.

В городах, лишённых единой позиции власти наподобие должности Иерарха, запас временных пунктов Статуса равен самому высокому показателю Статуса в Консилиуме, встречающемуся среди правящего совета. Этими пунктами распоряжается весь совет.

Не стоит и говорить, что в некоторых историях вы можете решить проблему соперничества нескольких заклинателей простой магической дуэлью, не прибегая к вышеописанной арифметике.

- **Советники:** Старшие (или наиболее уважаемые) члены каждого Пути занимают места Советников. Если на эту должность появляется сразу несколько претендентов, общепризнанным Советником становится маг с наибольшим Статусом в Консилиуме. Если за последние три главы в городе появлялся и действовал только один представитель определённого Пути, другие Советники не станут признавать его лидером этого Пути и рассматривать как потенциального кандидата на вступление в ряды Советников.

Как и сам Иерарх, Советники обладают расходуемыми пунктами Статуса в Консилиуме. Эти пункты они могут отнимать или добавлять к Статусу других магов, причём нередко эту возможность они используют для того, чтобы повышать Статус друг друга (или Иерарха). Последнее, впрочем, нередко вызывает неудовольствие у других Пробуждённых и может даже привести к бунту.

- **Провост:** Обладатель этого титула помогает одному совершенно определённому Советнику. В отличие от Советников и Иерарха, он не приобретает расходуемых пунктов Статуса, однако может влиять на Статус других заклинателей косвенным образом.

Выражаясь конкретнее, если Провосту становится известно, что определённый маг нарушил свою клятву или в открытую выступил против уважаемого члена Консилиума, он может автоматически понизить Статус нарушителя на один пункт – но только один раз за главу. Кроме того, один раз за главу он может автоматически узнать Статус ранее неизвестного ему мага (с повествовательной точки зрения считайте, что он получил эту информацию, помогая Советнику в политических или иных делах).

- **Геральд:** В отличие от других должностных лиц, Геральд обладает разными значениями постоянного и временного Статуса в Консилиуме. Так, на постоянном уровне он располагает лишь *собственным* значением Статуса в Консилиуме, однако *расходуемые пункты* его Статуса равны пунктам Статуса Иерарха. Иногда это означает, что у Геральда оказывается больше временных пунктов Статуса, чем постоянных, собственных уровней этой характеристики.

Поскольку именно от него большинство магов узнают свежие новости, Геральд может вкладывать пункты Статуса в понижение или повышение Статуса окружающих. По очевидным причинам, он не может совмещать свою должность с позицией Иерарха или Советника.

- **Дозорный:** Этот чародей не обладает собственным запасом пунктов Статуса, однако может отбирать очки Статуса в Консилиуме у тех магов, которые нарушают законы и подрывают безопасность всего местного общества. Он делает это исключительно по собственному усмотрению и может отбирать у любого мага по

одному очку Статуса за главу. Это наделяет его правом отнимать у нарушителей даже последнее очко Статуса в Консилиуме.

Стигма

При желании должностные лица могут лишить мага Статуса лишь на определённое время. В таком случае они понижают Статус нарушителя по обычным правилам, но решают, через какое время Статус вернётся к прежнему показателю (например, через неделю, месяц или три абстрактные "игровые встречи").

Течение времени

В значительной степени Статус мага в Консилиуме зависит от его социальной активности. Если колдун присутствовал на каждом празднике, посещал все собрания и со временем стал известен местному обществу, он практически наверняка повысит своё положение в городе. И напротив, протагонист, исчезнувший из виду на долгие месяцы, утрачивает свои позиции с особой стремительностью.

- **Активность:** За каждые 10 глав постоянной активности в пределах Консилиума маг получает очко Статуса. Для этого он должен считать этот Консилиум родным (то есть не быть видным членом другого Консилиума) и заслужить в нём признание Иерарха. Если Иерарх не признаёт его полноправным обитателем своего города, тот не получает этого бонуса. Кроме того, бонус не может повысить Статус мага в Консилиуме выше 3.
- **Бездеятельность:** Если маг не проявлял активности в родном городе на протяжении пяти игровых встреч подряд, его Статус ополовинивается (с округлением в меньшую сторону). Ещё шесть месяцев бездеятельности приводят к новому ополовиниванию Статуса и так далее.

Судьбы магов, надолго пропавших из виду, вызывают всё меньше интереса у окружающих и очень быстро теряются в тумане истории. Тем не менее, маг не способен полностью утратить последнее очко Статуса, даже если покинет город на долгие годы.

Активность каждого персонажа оценивает Рассказчик, следящий за конкретным городом. Если игрок посещает игру и отыгрывает выбранную роль, Рассказчику следует признать, что тот сохраняет активность. Отыгрыш роли по электронной почте или другие альтернативные формы активности остаются на усмотрение Рассказчика. Игроки могут поддерживать активность от лица сразу нескольких персонажей, если они уделяют достаточно времени каждому из них.

Регулирование Статуса

Статус каждого персонажа – чрезвычайно изменчивая характеристика, зависящая главным образом от решений других игроков, отыгрывающих роли должностных лиц. Тем не менее, Рассказчики имеют право вмешиваться в вопросы изменения Статуса, если чувствуют, что исполнители должностных ролей действуют несправедливо по отношению к окружающим. Фаворитизм и мелочность приветствуются среди игровых *персонажей*, но не среди самих игроков. Ниже приведены таблицы грехов и благодеяний, которые могут помочь игрокам и Рассказчикам оценить справедливость решения по изменению Статуса кого-либо из персонажей.

Ожидается, что Иерарх и Геральды будут отбирать очки Статуса только у тех персонажей, которые совершают грехи против города, соответствующие своему Статусу (или более низким показателям Статуса). В то же самое время, персонаж, регулярно совершающий благодеяния, соответствующие его Статусу или даже более высоким показателям этой характеристики, достоин поощрения со стороны официальных властей.

Даже воздержание от совершения грехов или благодеяний может послужить оправданием для изменений в Статусе. Если игрок прикладывает усилия к тому, чтобы избежать совершения грехов против города (особенно если на данном уровне Статуса он не обязан воздерживаться от подобных действий), он может заслужить повышение Статуса.

Равным образом, те, кто не совершает достойных поступков, ассоциирующихся с их текущим показателем Статуса (или даже более низким значением Преимущества), могут и потерять завоёванный ранее Статус. Как всегда, решающую роль здесь играет субъективное мнение самих игроков.

Грехи против города

Статус	**Грех**
•••••	Плохо отзываться о городе или публично осуждать его правительство
••••	Не посещать регулярные собрания местных магов; намеренно прерывать собрания городских заклинателей
•••	Препятствовать развитию местной промышленности или ресурсов; убить горожанина подозрительным образом без достаточно веского основания; наделять друг друга очками Статуса в Консилиуме чаще одного раза за шесть сессий
••	Случайно нарушить Лекс Магика на публике; сознательно нарушить закон в частной обстановке; убить известного горожанина, не находясь при этом в безвыходном положении; проявлять активное неповиновение местным властям
•	Сознательно нарушить Лекс Магика на публике; расточительно убивать людей или уничтожать их собственность; предать интересы местных заклинателей ради чужаков (Жрецов престола, безумных магов, членов другого Консилиума и так далее)

Заслуги перед городом

Статус	Заслуга
•••••	Значительно расширить влияние Консилиума, умножить его ресурсы или повысить репутацию; стать правителем города
••••	Незначительно расширить влияние местных магов, умножить его ресурсы или повысить репутацию; устранить потенциальную угрозу или препятствие, стоявшее перед городскими магами
•••	Создать и осуществить планы, *опережающие* цели местной администрации; реализовать определённый план от имени всего магического совета или достигнуть неожиданно высоких результатов в попытке помочь всему городу; победить в магическом поединке
••	Активно пропагандировать лояльность местным властям; повиноваться указам всех членов администрации
•	Защитить город от внешней угрозы; регулярно посещать собрания местных магов (не мешая присутствующим); стать мастером в одной из Аркан

Долги и услуги

Описанная здесь система служат ключевым средством открытой формализации соглашений между заклинателями. Если один маг чем-либо обязан другому, это считается формальным подтверждением того факта, что он должен оказать ответную услугу своему благодетелю. Когда и как должна быть оказана эта услуга, целиком остаётся на усмотрение благодетеля (то есть мага, которому задолжал другой Пробуждённый).

Тем не менее, в системе возвращения долгов существуют и определённые рамки. Вот они.

Типы долгов

Право ангарии носит глубоко формальный характер, а потому все долги можно разбить на несколько категорий. Возвращение каждого долга должно соответствовать той услуге, которая и обязала одного мага другому, а потому возмещению блага должно предшествовать оказание равнозначной услуги. Пробуждённые, замеченные в преднамеренном формировании опасных ситуаций — будь это угрозы существованию других магов или риск нарушения Лекс Магика, — в попытке обязать себе окружающих, скорее всего, очень быстро обнаружат, что их право ангарии лишено законной силы стараниями местных Провостов.

• Самый простой тип долга называется *тривиальным*, поскольку для его формирования достаточно оказать другому магу мелкую и незначительную услугу. Примером такого долга может служить представление другого мага своему влиятельному союзнику или дарование права пользоваться своей библиотекой в течение непродолжительного периода времени.

• *Малый* долг подразумевает оказание заметной услуги другому магу– такой как защита собственности, сохранение ценных ресурсов или предоставление прав на охоту в течение определённого времени. Малый долг приблизительно равен трём тривиальным.

• *Значительный* долг требует принесения существенной пользы – такой как спасение мага от возможного уничтожения или долгая самоотверженная служба. Значительный долг приблизительно равен трём малым.

• Выше всех ценится *жизненный* долг, который формируется в чрезвычайных обстоятельствах — как правило, в том случае, когда один маг буквально спасает другого от гибели, не имея никакого формального обязательства так поступать. Союзники не формируют жизненных долгов друг перед другом: для этого требуются поистине исключительные обстоятельства. Как правило, жизненные долги невозможно возместить простым возвращением множества меньших долгов.

Споры и формальности

Маги, обменивающиеся долгами, часто стремятся формализовать свои отношения при помощи Провоста, который записывает тип долга. Если местный маг оказал услугу чужаку, Провост сообщает о долге всем Провостам того Консилиума, в котором подобный должник намеревается проживать в течение длительного периода времени.

Эта процедура защищает интересы участвующих в договоре магов, поскольку при несоблюдении его условий Провост сможет выступить в качестве арбитра. В

случае возникновения споров Провост решает, может ли та или иная услуга возместить долг, причём в случае необходимости она может даже наказать провинившуюся сторону, использовав пункты Статуса, как это было описано выше.

Чаще всего к Провостам обращаются для того, чтобы они принудили недобросовестного заклинателя к возмещению долга, хотя иногда их просят сократить объём долга, который тот или иной маг задолжал другому.

Иногда Пробуждённые обращаются за разрешением споров непосредственно к Иерарху, хотя игнорирование Провоста практически неизбежно ведёт лишь к дополнительным осложнениям и конфликтам. Иерархи, Провосты и Советники не имеют права решать вопросы о собственных долгах; такие вопросы рассматриваются *другими* Провостами или иными арбитрами.

Необязательное правило: Связь с природой

Рассказчик может решить, что самый влиятельный маг во всём регионе начинает изменять и метафизическую сущность города. Согласно этому правилу, если в городе появляется обладатель пятого уровня Статуса в Консилиуме, спустя одну главу все проверки, связанные с его ключевой Арканой, приобретают бонус +1. Этот бонус получают любые маги, оказавшиеся в пределах городской территории и примыкающих к ним земель.

Более того, в городе начинают происходить события, отражающие Путь этого великого мага. Акантус заставляет горожан всегда приходить на встречи вовремя – но при этом по территории Консилиума расползается странный туман. Мастигос делает город темнее – и так далее.